

【附録】

アニメーション文化講座「傑作アニメーションを、とことん味わおう」（講師：高畑勲）

－政岡憲三「くもとちゅうりっぷ」－ 報告レポート

公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団

学芸員 内野 友美

1. はじめに

2016年10月、三鷹ネットワーク大学で開催されたアニメーション文化講座「傑作アニメーションを、とことん味わおう」では、講師に高畑勲監督を招き、芸術性と娯楽性を兼ね備えた魅力溢れる短編アニメーションを2作品取り上げ、作品の主題や作家の意図について掘り下げるといった試みが行なわれた。作者や時代背景といった作品を取り巻く情報から作品を読み解く方法もあるが、本講座では、作品そのものをじっくり注意深く観ることによって描かれているものを明らかにしていくという手法がとられた。

取り上げた2作品は、マイケル・デュドク・ドゥ・ヴィット監督の「父と娘」（旧題：岸辺のふたり）と政岡憲三監督の「くもとちゅうりっぷ」であるが、今回の報告書では、政岡憲三「くもとちゅうりっぷ」に関する講座内容に範囲を限定してまとめている。なお講座の臨場感を残すために、講師の口調などはなるべくそのまま採録することを心がけた。

2. 「くもとちゅうりっぷ」と現代アニメの違い

まずは、政岡憲三の代表作「くもとちゅうりっぷ」（1943年公開）の本編をじっくり観ることから講座は始められた。なお、視聴前に高畑監督から受講生に対して「現代アニメとの違い」に注目して鑑賞するようにとの課題が与えられた。

本編視聴後、受講生から発表された主な意見をまとめると下記のとおりである。

- ・背景が写真ばい。
- ・ぬるぬるした動き。全体に動きが多い。フルアニメーションではないか？
- ・目にハイライトがなかったり、線が見えない。
- ・色の濃淡がふんわりしている。
- ・ミュージカル的。
- ・効果音が多い。
- ・手や鼻が平面的。
- ・言葉遣いが、童話や物語のよう。丁寧で綺麗な言葉遣い。
- ・そんなに変わらない。
- ・キャラクターの口の動きが、普通のパクパクじゃなくて、すぼめたり「い」や「う」の動きをしている。
- ・勸善懲悪のキャラクターが登場する。
- ・効果音じゃなくて、BGM(オーケストラの演奏)が効果音の役目を果たしている。
- ・動きが昔のウォルト・ディズニー作品みたい。
- ・てんとうむしの女の子日本人ぼくて、くもは黒人の男の人ばい。

高畑監督：

いろいろ意見が出ましたが、内容に関わることについては先に済ませてしまったほうがいいと思うので言いますが、この作品が作られたのが戦争中で、悪玉のくもはアメリカの象徴なんじゃないかという類のことが言われていて、それは「政岡憲三とその時代」（著：萩原由加里）という本の中にも出ています。

それから、くもが黒人のキャラクターみたいだという意見がありました。むろんそのつもりですね。白人が顔を黒く塗って口だけ白くして演奏する minstrel show などが下地にあったんだと思います。悪玉ときまっていたわけではなくて、昔のカルピスの広告のキャラクターもそうでした。今はそういうものは“差別”だとして許されません。

言葉遣いが童話や物語のようだという意見も出ましたが、それは歌を歌っているから、それが日常の言葉と違うということだけではなく、普通のセリフも含めて違和感があるということですね。ここで突然違うことを言いますが、「銀河鉄道の夜」（原作：宮沢賢治 監督：杉井ギサブロー 公開年：1985年）という作品があるのですが、最初の授業のシーンで使われている言葉遣いは、原作通りの言葉遣いになっていて、非常に違和感があるんです。そういう言葉遣いを、今もあの時代もほとんどしていなかったのではないかと思います。賢治が考えた「銀河鉄道の夜」特有の“教室ことば”なんですね。今の人は、そういうものを受け取ることがどんどん出来なくなっています。不自然に感じてしまう。映像が発達しすぎたことによって、役者はごく日常的な、そこらへんにいる人のようにしゃべり、演じなきゃいけなくなってしまうのです。芝居じみていることに対してものすごく敏感になっていると言ってもいいと思います。もちろん芝居じみていることが、いい意味で一つの世界を作ること成功している場合と、ただわざとらしい芝居に過ぎない場合と両方あるのですが、しかしどちらにしても、普通にすんなり受け取れるもののほうが求められていて、それ以外のものが嘘くさく見えてしまうということが、以前よりずっと強まってきていると思います。役者のあり方そのものが変わってきたと言えるかもしれません。

キャラクターの口がちゃんと動いているという意見がありました。日本語の場合、しゃべっている時、「う」と言ってもそれほど口を尖らせたりしませんし、「お」も「おー」と続かない限り、一瞬ちょっと口は丸くはなりますが、ほとんど気がつかない程度です。ですが、歌だったらもう少し口は緊張しますから、「おー」と長くなると「お」の口になっていきます。そういうことを「くもとちゅうりっぷ」ではきちんとやっています。

音楽や効果音の話が幾つか出ましたが、要するに音楽によって効果音的なものをやっていたのではないのでしょうか。最後のほうの嵐になるところはともかくとして、ほとんど効果音は無かったと思います。

ミュージカル的だという意見も出ましたが、単にミュージカル仕立てであるというだけではなく、本格的なミュージカルを作ろうとしていること、その力量に驚いてもらえたでしょうか？ 変に聞こえるかも知れませんが、政岡さんは、プッチーニなんかもちょうど勉強しているのではないのでしょうか。音楽的な盛り上げ方なんかにも実に上手です。

ミュージカルをきちんと作ろうと思った時、必ず日本語という問題にぶつかるはず。西洋語の場合、例えば、詩があって、詩を読んでいるうちにそれが高まって音楽になる。つまり、メロディーが付き、律動が付くというようなことがある程度有り得ます。それに対して、日

本語というのは律動を作ることが非常に難しい言語なんです。日本語は基本的に一音節の単調な積み重ねで出来ていますから。日本語でアクセントと言われているものは強調点ではなく、強いて言うならメロディーの高点を示すだけです。必ずしも強く発音する必要がないどころか、強調して音がのびたりしたらかえっておかしくなります。したがって、西洋語のような強調・長短の律動やなめらかな波動は生まれません。もし日本語を音楽的にしようと思ったら、ひとつの様式に当てはめるしかないんです。能の謡曲や歌舞伎の台詞がそうです。

さらに、日本語はシチュエーションや役割、地位などで主格の言葉が変わったり、語尾の違いによって感情的なものが含まれたりします。言い方のニュアンスで特別な意味や感じを与えることが出来てしまう言語でもあるんですね。そういう問題を踏まえて「くもとちゅうりっぷ」を作るときに政岡さんが選び取った方法の妥当性をもう一度考えてみると、その凄さが分かります。

私が就職した東映動画は、それなりにディズニーに影響を受けていましたので、「白蛇伝」をはじめとして歌を使うことは多かったのですが、中でも私は歌を多用している方かもしれませんが、それでも私たち多くの日本人の作り手は歌によって物語を進めたり、ミュージカルで何かを表現したりすることを得意だとは思っていません。アメリカのミュージカル映画なんかを見て、踊りや歌の巧みさに舌を巻きながら、とてもあんなことは出来ないと思ってしまう。

ところが、政岡憲三という人は、後の我々が、そういうところで勝負したくないなあと思うことを、みんなやっているんですね。アメリカとの戦争中に。そのすごさがお分かり頂けたでしょうか。

3. ディズニーが確立した「アニメーションの原則」と「くもとちゅうりっぷ」への影響

高畑監督：

『生命を吹き込む魔法』(The Illusion of Life) という本があります。この中には、ディズニーがどのように技術や表現法を開発し獲得していったのかということが見事に書かれています。ディズニー関係の本を読むなら絶対にこれといえる本で、ディズニーが一体何を成し遂げたのかがこれによってわかるという本です。私も日本版の翻訳に監修という形で関わりました。その中に「アニメーションの原則」というものがありますので列挙します。

アニメーションの原則 (The Principles of Animation)

- | | |
|---|--------------|
| 1. Squash and stretch | 潰しと伸ばし |
| 2. Anticipation | 予備動作 |
| 3. Staging | 演出 |
| 4. Straight Ahead Action and Pose to Pose | 逐次描きと原画による設計 |
| 5. Follow Through and Overlapping Action | あと追いの工夫 |
| 6. Slow In and Slow Out | 両端づめ |
| 7. Arcs | 運動曲線 |
| 8. Secondary Action | 副次アクション |

9. Timing	タイミング
10. Exaggeration	誇張
11. Solid Drawing	実質感のある絵
12. Appeal	訴える力（アピール）

（出典：フランク・トーマス オーリー・ジョンストン『生命を吹き込む魔法』日本語版 2002年）

実に驚くべきことをやっていますね。これによってアニメーションにおける動きは飛躍的に面白いものになっていきます。しかしそれは、リアルに現実がこうなっているからその通りやるということではなく、一つの考え方をもち、様式化するということなのです。本当らしいのではなく、第二の本当らしさを獲得すればよいという考えです。例えば、物事の動きには流動感をつけたほうがいいのか。ミュージカルの話にもつながるのですが、動きについてもリズムや流れが生まれるものにしたほうがよいということなんですね。

具体的な例を示しますと、スクワッシュ&ストレッチ (Squash and stretch)。スクワッシュは潰す、ストレッチは伸ばすという意味で、潰したり伸ばしたりするとういことですね。そういう動きをすることで、物事がドゥダウンと弾むように動き、動いているものから硬さを排除することができます。

フォロースルー&オーバーラッピングアクション (Follow Through and Overlapping Action) は、例えば物事が A 地点から B 地点まで行く場合、指先と頭では動きが違うということ。頭や胴体は先に動いてある方向に行っているけど、腕や指先はまだ残っていて、胴体が止まりかけているところに腕が動き始めるといったことです。そうすることによって流れが生まれ、流動的な動きになります。

ほかにもいろいろとありますが、このような原則を公式化していくと、アニメーターが習得しやすかったという利点もありました。

政岡さんも当時アメリカの優れたアニメーションをたくさん見ているはずですが、もちろんディズニーも。「くもちゅうりっぷ」に関していえば、「シリー・シンフォニー」シリーズの「風車小屋のシンフォニー」の影響はとてもよく分かります。

くもちゅうりっぷをぐるぐる巻きにするシーンでは、くもちゅうりっぷをつかんで揺らしているだけですが、それに対していろんなところがズレて動いていますね。たったこれだけのシーンですが、ディズニーの原則で見たようなことをきちんとやっていることがわかります。

4. 政岡憲三の伝統が現代日本のアニメに引き継がれなかったのは何故か？

高畑監督：

手塚治虫さんに恨みがあるわけじゃないけれども、「鉄腕アトム」をすごく安い金額で請け負ってしまったことで、日本のテレビアニメの予算が決まってしまったんです。低予算の中でいろいろな表現方法を開発してきたわけですから一概に「悪」とは言えないかもしれませんが、しかし、もっとちゃんと表現しなくてはいけないと思ったら絶対あり得ないようなことを平気でやることになりました。動きは東映動画では基本的に二コマ撮り、すなわち一秒間に12枚描いたのですが、テレビアニメではやたら「止め」が多くて、どうしても動かなければならないところでも、三コマ撮り、すなわち一

秒間に8枚ですませます。台詞の口の動きをきちんと表現したくても、それが許されないから、止まった状態に口がたったの三枚、パクパクパクとなる。「あー」と歌っている時には、止まったまま「あー」と言っている。恥ずかしいことを承知で、そうやるしかないんです。そういうことで、安上がりで、短期間に作り上げなければならなかったテレビアニメでは、政岡憲三が築き上げた技法は伝統にはならなかったのです。

しかし一方で、ロパク三枚というのは、日本語ではそんなに不自然じゃないんです。母音子音ともにひどく数が少ないこと、あまり筋肉を緊張させないで発音すること、その結果基本表情が維持できること、しゃべるときに顔や体をほとんど動かさないこと、この単調さが日本語の特徴であり、多くの場合「ロパク三枚」でも見ておかしくない。誰もおかしいと言わない。私自身もテレビアニメの現場でそういうことに気づいていきました。

また、日本のアニメは、アニメですから本当ならば絶対にできないことをやって面白がらせる点は変わらないのですが、それをやる主人公や人物はごく普通のただの人なんですね。キャラに誇張がないし、表情も大きくないし、身振りや手振りをせずにしゃべる。最近の日本人は私も含めて、身振り手振りが多くなりましたが、五十年も遡れば誰も手や腕をひらひらさせてしゃべるなんて行儀の悪いことはしなかったのです。また、元を正せば日本語という言語の性格上、身振りなど何もしなくても話すことができる言語なのです。だから、政岡さんが学んだような、ただのおしゃべりを面白くするために誇張に向かうアメリカ型の技法の数々は、もし受け継がれたとしても、ほとんど適応できなかった可能性が高いのです。

そのようにして、当時の作り手はほとんど無意識ではあったのですが、日本語や日本人の特性と矛盾しないものを作り出したわけです。

さらに日本のアニメでは、ディズニーなんかは持っていない、あるいは政岡さんも持っていない、見る人の気持ちを引っ張り込むための非常に主観的な演出方法というのを開発しました。「くもとちゅうりっぷ」を観ても、誰に肩入れしているわけでもない作り方をしていますね？ それがかえって子どもたちには怖いのですが、現代の日本のアニメの多くは、それに対して、見ているうちに主人公に肩入れせずにはいられないような作り方をします。そうすることで人はちゃんと没入してくれるんですね。少々絵が動いてなかろうが、表情に乏しかろうが、そんなことより、主人公がどうなるのかの方がずっと問題で、その点で見ると人を引きつければ、表現が少々雑でも受け入れてくれるということが分かったのです。

日本のアニメは、政岡さんよりもっと前、かなり早い段階で始まりました。今でもその内のごくわずかな作品を観ることが出来ますが、当時の作り手は見よう見まねで作っており、どこまで動きに神経を使っていたかという、使えてないですね。しかしそれが出発点です。

それに対して、ディズニーなんかの影響を受けながら、ある技術と方法論を獲得し、意識的にちゃんとしたアニメーションを作ろうとしたのが政岡憲三だったのです。それが第二の出発点です。

しかし、先ほど言いましたように、テレビアニメが始まった時、必ずしもその伝統はそのまま引き継がれることがありませんでした。レジュメに「鉄腕アトム以降のテレビアニメは無意識の大改革だった！日本語・日本文化の特性に見合っていた」と書いたのは、そういうことです。つまりそれが日本のアニメにおける第三の出発点、いわば再々出発だったのです。

5. 政岡憲三から引き継いだもの

高畑監督：

「桃太郎 海の神兵」(監督：瀬尾光世 公開年：1945年)という作品があって、これは政岡さんの作品ではありませんが、一部影絵のシーンを政岡さんが担当しています。この作品を作る時、戦時中であつたため、アニメーターの多くが出征してしまい、即席のアニメーターを養成しなくてはならなくなつたことがありました。その新人養成を政岡さんが担当しています。日本の徒弟制度では、教えるより「背中を見ろ」とか「盗め」と言われる場合が多く、アニメ業界も同じような状況であつたわけですが、政岡さんは論理的な方法論をもって新人を教育しました。それは政岡さんが技術論や表現論を確立していた証拠でもあります。しかも大事なことは、アメリカ型の方法論をそのまま写すのではなく、融通をもって、その都度やらなくてはいけないことを考えながら「こう動かすべき」という技術を確立していったということです。それが教則本という形で今日まで残っています。じつは、日本の戦後のアニメも動きは感覚的で、論理的に教えることが難しいのですが、さきほど引用しましたディズニーの「アニメーションの原則」は誰にでもわかるものになっていて、あれを学べば、そういうタイプのアニメーションならば、ある程度はこなせるようになるのです。

政岡さんが戦後も東映動画のような日本のアニメーションの中心をしめるところで活躍していたらどうなっていたらと考えることもあります。今なおアニメーションで解決しなくてはならない課題はいっぱいあるわけですから、政岡さんだったら一体どういう風にそこをクリアしていったらうと。

また、東映動画には熊川正雄さんⁱという人がいて、その人は政岡さんの弟子でした。あと、森康二さんⁱⁱという、我々にとってはすごい人で、その後のアニメーションに大きな影響をのこした人ですが、その人も政岡さんから学んでいます。次の世代としては、大塚康生さんⁱⁱⁱや小田部羊一さん^{iv}、それから宮崎駿もなんらかの影響を受けています。先ほど日本のアニメではある種の断絶みたいなものがあつたと言いましたが、しかしそれをつないで受け継いでいこうとした人もいたわけですね。政岡さん自身は東映動画に参加することはなかったけれど、弟子や教則本という形で受け継がれてきたものがあるのです。

小田部さんが作った「ハイジ」のキャラクターは、頬をつまんだら実際つまめそうな弾力が感じられます。それは、キャラクター設計図がありながらも表情や気分でどんどん変化し、動くことで生きるキャラクターだからです。そういうキャラクターは、まさに政岡さんから繋がっているものだと思います。小田部さんが関わった「ポケモン」のキャラクターを観たときにもそれを感じました。

ここで、政岡さんのもうひとつの傑作「すて猫トラちゃん」を観ていただこうと思うのですが、現代の日本で、子ども向きのこういう作品はほとんど見られなくなってしまいました。私たちがテレビアニメを作っている時、子どものためと言われるのは正直イヤでした。子ども用だからちょっと程度を落としていいと言われることには猛反発しました。しかし、「すて猫トラちゃん」を見直したりして、今になって考えてみると、やっぱり子どものためということをしっかり考える必要があるのかもしれないと思うようになりました。今の作り手は小さな子どものことはほとんど考えていないですから。

映画を観て頂くと、トラちゃんたちキャラクターのあごの下のあたりが描かれていて、そのふくよ

かさがよく表現されているシーンがたくさん出てくることに気づくと思います。そういうところを描きつつ、キャラクターを動かすということは、分業したときに絵が狂いやすいですし、非常に難しいことなんです。ですから作り手としてはやっぱり怖くてなかなかできないことです。

ミケちゃんが窓辺で歌うシーンでは、ただ歌っているだけのシーンなのに、独特で魅力のある動きをしています。原画の設計は結構難しいはずなのですが、実にもうまいです。こういうところこそが、作り手からみて尊敬できる、政岡憲三の偉大さの非常に大事なところなんじゃないかという気がします。

6. おわりに（まとめ）

「くももちゅうりっぷ」と現代アニメの違いを出発点として、当時、政岡憲三が築き上げた技術や表現、そこから現代へと引き継がれたもの、あるいはうまく引き継がれなかったものを見てきた。作り手である高畑監督の視点と経験から紐解かれた道筋からは、日本のアニメーションがいかんにして独自の発展を遂げたのかということ、日本語や日本人の特性といった要因から明らかにしていると共に、一見途切れているようにも見える政岡憲三から続く伝統が今日に受け継がれた例を探り当てることになった。

なお最後に、実際の講座では、アニメーション研究者であり、政岡憲三とも交流のあったなみきたかし氏に参加して頂き、政岡憲三の経歴を中心にした解説をして頂いた。なみき氏所蔵の貴重な制作資料、写真資料をふんだんに紹介していただいたことに対し、心より謝辞を述べておきたい。

i 熊川正雄(1918年-2008年)は、京都府生まれのアニメーター、監督、童話・挿絵画家。

ii 森康二(1925年-1992年)は、鳥取県生まれのアニメーター、イラストレーター。

iii 大塚康生(1931年-)は、島根県生まれのアニメーター。

iv 小田部羊一(1936年-)は、台湾台北市生まれのアニメーター。